

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



ENGLISH

THE SHADOW OF THE PAST...

In an age of conflict and bloodshed, Kratos, the heroic general of Sparta, fell down on one knee before Ares, the mighty God of War. In exchange for lifelong devotion, he received the deadly Blades of Chaos and absolute victory over all.

In the name of Ares, Kratos led the Spartans forth, striking fear across Greece. Death was swift; conquest was total – but Ares harboured even darker plans. In a bid to create the perfect warrior, he maddened Kratos with bloodlust, forcing him to murder his own beloved wife and child.

Devastated by his actions, Kratos renounced all service to Ares. But one does not shake off the gods so easily. With the ashes of his family burnt to his skin, Kratos was doomed to atone for his crimes.

THE CHAINS OF THE FUTURE...

For 10 savage years from this day forth, Kratos, the Ghost of Sparta, is bound by duty to slaughter all enemies to appease the gods of Olympus. In return, he hopes only to rid himself of the harrowing nightmares that haunt his every step.

Locked in a pledge of penance, his only respite from the sins of the past is found in the bloody heat of battle. Now, a new challenge has arisen: Kratos, trapped in chains of servitude, must confront an unthinkable evil battering the city walls of Attica.

The ruthless steel and scalding fire of the Persian army has arrived...

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved **God of War®: Chains of Olympus** data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

PLEASE NOTE: the minimum amount of free space required to save **God of War®: Chains of Olympus** data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted.

DIRECTIONAL BUTTONS - MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.



- 1 L button
- 2 R button
- 3 Directional buttons
- 4 Analog stick
- 5 button

- 6 button
- 7 button
- 8 button
- 9 START button
- 10 SELECT button

USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **X** button to confirm. To return to the previous menu screen, press the **○** button.

MAIN MENU

NEW GAME

Defend the Shores of Attica and embark on a new adventure from the very beginning. Choose a difficulty setting, ranging from Easy, Normal, Hard or Impossible.

LOAD GAME

Return to previously saved **God of War®: Chains of Olympus** game data stored on Memory Stick Duo™.

OPTIONS

Turn the Subtitles and Show Hints feature on or off or adjust the Sound Volume and Music Volume. Select Display Controller for a quick glance at the **God of War®: Chains of Olympus** default controls.

TREASURES

View and access any special features that have been unlocked.

DEFAULT CONTROLS

analog stick

X button

X button + **X** button

○ button

□ button

△ button

L button

R button

START button

SELECT button

L button + **R** button + analog stick

Move

Jump

Double Jump

Grab Attack

Light Attack

Heavy Attack

Block

Use Magic

Access In-game Menus

Access Pause Menu

Evade

THE GAME SCREEN



BLADE ICON

The Blade Icon contains two separate meters: the Health Meter and the Magic Meter.

HEALTH METER

The Health Meter is refilled by collecting green health orbs from fallen enemies and glowing green chests.

MAGIC METER

The Magic Meter is refilled by collecting blue magic orbs from defeated foes and glowing blue chests.

POWER UP METER

Situated just below the Blade Icon, the Power Up Meter is used to strengthen Kratos' Blades of Chaos and also his magic. The Power Up Meter is filled by collecting red orbs.

COMBO COUNTER

Situated in the bottom right-hand corner of the screen, the Combo Counter will keep track of hits and combos plus any orbs gained for particularly vicious attacks.

PLAYING THE GAME

ATTACKS AND MOVES

COMBOS

Kratos can link attacks together to form a string of combos capable of inflicting massive damage. Kratos' chief weapons are his Blades of Chaos – one is attached to each arm by a long chain that wraps around his limbs. By striking, swinging and even impaling his enemies, Kratos can execute both short-range and long-range attacks.

CONTEXT SENSITIVE ATTACKS



Sometimes, depending on the situation, specific button combos must be pressed to defeat or waylay an enemy. These button combos, or context sensitive attacks, take place when a foe has received enough damage.

When a context sensitive attack is possible, a  button icon will be displayed on-screen, above an enemy's head. Press the  button and then continue to execute a series of button combos indicated on-screen. Perform the attack quickly enough and Kratos will destroy the enemy with a devastating final move.

SWIMMING

Kratos, unbound by the constraints of mortals, can swim underwater for an unlimited amount of time. To swim, move the analog stick in any direction. With Triton's Lance equipped, press the  button to dive underwater. Press the  button or the  button to rise back to the surface. Press and hold the  button for a burst of speed.

MAGIC AND PUZZLES

USING MAGIC

Once granted, magical abilities will give Kratos temporary powers to greatly increase his chances of survival. As magic abilities are acquired, they will be displayed in the top left-hand corner of the screen. Press , ,  or  to select an ability, then execute the move or combo required to unleash it. Using magic will deplete Kratos' Magic Meter.

SOLVING PUZZLES

When Kratos has to decipher challenging puzzles, it will usually involve the activation of huge doors, machines or levers. Interactive objects will glow with a sparkling point of white light. Approach the object and press the  button, then correctly follow the on-screen tips to successfully put it to use.

ITEMS

ORBS

Orbs can be found in three different colours: red, green and blue – each serving a distinct purpose. Orbs are collected by killing enemies, destroying inanimate objects and opening chests.

Red orbs are Power Up orbs, which can be used to upgrade weapons and magical abilities. Green orbs are Health orbs and will refill Kratos' Health Meter. Blue orbs are Magic orbs and replenish Kratos' Magic Meter.

CHESTS

Throughout his journey of penance, Kratos will often find chests – many of which are cleverly hidden from view. These chests hold useful items and orbs. To open a chest, stand in front of it and press and hold the  button.

SAVE ALTARS

A glowing ray of light from the heavens will provide Kratos with the opportunity to save his progress. To make use of a Save Altar, simply step into the light and press the **○** button.

SPECIAL ITEMS

Kratos can also discover and use special items to greatly increase his powers. These special items are renowned across the ancient world and cannot be handled by mere mortals! To view the special items already acquired, press the **START** button and view the Inventory menu.

GORGON EYES

Collect six Gorgon Eyes to increase Kratos' Health Meter by one level.

PHOENIX FEATHERS

Collect six Phoenix Feathers to increase Kratos' Magic Meter by one level.

TRITON'S LANCE

Find this fabled special item to discover untold powers.

SUN SHIELD

Legend has it that this sacred relic can be found in the Eos Cave. Nobody knows what it is truly capable of.

IN-GAME MENUS

Press the **START** button during gameplay to pause the action and access the Upgrade, Inventory and Moves menus. Press the **L** button or the **R** button to scroll between each menu and press **↑** or **↓** to select an option. Press the **START** button to return to **God of War®: Chains of Olympus**.

UPGRADE MENU

Over time, Kratos will acquire new weapons and magical abilities which can be upgraded using the red orbs he has collected. The type of upgrade available is clearly stated, along with how many red orbs are required to enable it. Select a weapon or magic ability to enhance and press the  button to upgrade.

MOVES MENU

View all of the current combos and moves that have been unlocked. Select a weapon or magical ability and press the  button to view a list of the different moves available for it. As Kratos gains new abilities, these lists will grow substantially.

INVENTORY MENU

View any special items that Kratos has collected so far, or read a few hints about relics yet to be discovered.

PAUSE MENU

Press the SELECT button during play to pause the action. Choose Continue to jump back into the fray or Options to adjust various in-game settings. Select Restart At Last Checkpoint to begin the current game from the last checkpoint reached, or Quit Game to quit and return to the Main Menu. Press the  button or the SELECT button to return to the battlefield.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



FRANÇAIS

L'OMBRE DU PASSÉ...

Dans un âge de conflits et de carnage, Kratos - l'héroïque général de Sparte – mit genoux à terre devant Arès, le puissant Dieu de la guerre. Pour le dévouement d'une vie, il reçut les terribles Lames du chaos et l'assurance de la victoire sur ses ennemis.

Au nom d'Arès, Kratos mena les spartiates, semant la terreur sur toute la Grèce. La mort frappait juste et la conquête était totale – mais Arès nourrissait de bien plus sombres projets. Cherchant à créer le guerrier parfait, il fit sombrer Kratos dans une frénésie meurtrière, allant jusqu'à le pousser à prendre la vie de sa femme et de son enfant.

Dévasté par les remords, Kratos finit par renoncer à servir le Dieu. Mais il ne pouvait en être ainsi. La peau recouverte des cendres de sa famille, Kratos allait être condamné à expier ses fautes.

LES CHÂÎNES DU FUTUR...

Pour les 10 années à compter de ce jour, Kratos - Fantôme de Sparte - est tenu de massacrer tout ennemi qu'il plaira aux dieux de l'Olympe de voir périr. En retour, il aspire simplement à se libérer des cauchemars douloureux qui hantent ses nuits.

Mais, enchaîné à son serment de pénitence, il ne parvient à trouver le répit à ses péchés que dans la chaleur écarlate du champ de bataille. C'est alors qu'un nouveau défi se présente à lui : retenu par les chaînes de sa servitude, Kratos doit affronter une bête inconcevable menaçant d'abattre les murs de la ville d'Attique.

Les Perses sont arrivés. Leurs armes s'entrechoquent, leur feu rugit...

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Les données sauvegardées peuvent être chargées du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de sauvegarde **God of War®: Chains of Olympus**. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace libre minimum requis pour sauvegarder les données **God of War®: Chains of Olympus** peut varier en fonction de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – SE DÉPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. indiquent la direction des touches directionnelles uniquement.



- 1 touche **L**
- 2 touche **R**
- 3 Touches directionnelles
- 4 Pad analogique
- 5 touche **△**

- 6 touche **○**
- 7 touche **□**
- 8 touche **×**
- 9 touche **START**
- 10 touche **SELECT**

UTILISER LES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur , ,  ou  pour sélectionner une option, puis sur la touche  pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche .

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE

Défendez les Côtes d'Attique et embarquez sur une toute nouvelle aventure. Choisissez votre difficulté, Facile, Normal, Difficile ou Impossible.

CHARGER UNE PARTIE

Retrouvez vos données de sauvegarde **God of War®: Chains of Olympus** dans le Memory Stick Duo™.

OPTIONS

Activez ou désactivez les Sous-titres et les Indices ou réglez le Volume du son et le Volume de la musique. Sélectionnez Afficher la manette pour un aperçu des commandes par défaut de **God of War®: Chains of Olympus**.

TRÉSORS

Consultez et accédez à n'importe laquelle des fonctionnalités spéciales débloquées.

COMMANDES PAR DÉFAUT

pad analogique

touche 

touche  + touche 

touche 

touche 

touche 

touche 

touche 

touche START

touche SELECT

touche  + touche  + pad analogique

Se déplacer

Sauter

Saut double

Attaque attraper

Attaque légère

Attaque lourde

Bloquer

Utiliser la magie

Accéder aux menus de jeu

Accéder au menu Pause

Esquiver

L'ÉCRAN DE JEU



ICÔNE LAME

L'icône Lame comprend deux jauges : celle de Vie et celle de Magie.

JAUGE DE VIE

La jauge de vie se régénère lorsque vous ramassez des orbes verts sur les ennemis vaincus et dans les coffres luisants verts.

JAUGE DE MAGIE

La jauge de magie se régénère lorsque vous ramassez des orbes bleus sur les ennemis vaincus ou dans les coffres luisants bleus.

JAUGE D'AMÉLIORATION

Située sous l'icône Lame, la jauge d'amélioration contribue à renforcer les Lames du chaos et la magie de Kratos. Remplissez-la en ramassant des orbes rouges.

COMPTEUR DE COMBINAISONS

Situé dans le coin inférieur droit de l'écran, le compteur de combinaisons gardera en mémoire les coups et les combinaisons, ainsi que tous les orbes attribués pour des attaques particulièrement brutales.

JOUER

ATTAQUES ET COUPS

COMBINAISONS

Kratos peut enchaîner les attaques pour former une série de combinaisons capables d'infliger des dégâts massifs. Les Lames du chaos restent les armes principales de Kratos – attachées à chacun de ses bras par de longues chaînes qui viennent s'enrouler autour de ses membres. En frappant, en faisant tourner et même en empalant ses ennemis, Kratos peut exécuter à la fois des attaques à courte et longue portée.

ATTAQUES CONTEXTUELLES



Suivant la situation, il vous sera demandé d'effectuer un enchaînement de touches spécifique pour vaincre un ennemi ou lui tendre une embuscade. Ces combinaisons, ou attaques contextuelles, sont activées lorsque l'adversaire a subi assez de dégâts.

Lorsqu'une attaque contextuelle est possible, l'icône de la touche  apparaîtra à l'écran, au-dessus de l'ennemi. Appuyez sur la touche  et continuez d'exécuter la combinaison de touches indiquée. Accomplissez l'attaque assez rapidement et Kratos détruira l'ennemi d'un coup de grâce spectaculaire.

NAGER

Kratos, libre des contraintes des mortels, peut nager sous l'eau aussi longtemps qu'il le souhaite. Pour ce faire, poussez le pad analogique dans n'importe quelle direction. Équipé de la Lance de Triton, appuyez sur la touche  pour plonger. Appuyez sur la touche  ou la touche  pour remonter à la surface. Maintenez la touche  pour accélérer.

MAGIE ET ENIGMES

UTILISER LA MAGIE

Une fois acquise, la magie offrira à Kratos des pouvoirs temporaires qui augmenteront ses chances de survie de façon significative. Les pouvoirs disponibles s'afficheront dans le coin supérieur gauche de l'écran. Appuyez sur , ,  ou  pour sélectionner un pouvoir, puis exécutez l'action ou la combinaison nécessaire à son déclenchement. A chaque utilisation de la magie, la jauge correspondante se videra.

RÉSoudre DES ÉNIGMES

Les énigmes auxquelles Kratos sera confronté impliqueront généralement des portes gigantesques, des machines ou des leviers. Les objets interactifs brilleront d'une lueur blanche. Approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche , puis suivez correctement les informations qui apparaîtront à l'écran.

OBJETS

ORBES

Il existe trois couleurs d'orbes : rouge, vert et bleu – chacune servant un but précis. Vous ramasserez des orbes en tuant des ennemis, en détruisant des objets inanimés et des coffres.

Les orbes rouges conduisent à des améliorations d'armes et de pouvoirs magiques. Les orbes verts viendront remplir la jauge de vie de Kratos. Les orbes bleus, quant à eux, régèneront sa jauge de magie.

LES COFFRES

Tout au long de son douloureux périple, Kratos trouvera des coffres - dont de nombreux seront dissimulés. Ces coffres renferment des orbes et des objets précieux. Pour les ouvrir, tenez-vous devant et maintenez la touche .

AUTELS DE SAUVEGARDE

Un rayon lumineux descendu des cieux permettra à Kratos de sauvegarder sa progression. Pour utiliser un autel de sauvegarde, avancez dans la lumière et appuyez sur la touche .

OBJETS SPÉCIAUX

Certains objets spéciaux aideront également Kratos à renforcer ses pouvoirs. Ces objets sont légendaires à travers tout l'ancien monde et ne peuvent être manlés par de simples mortels ! Pour consulter les objets spéciaux déjà acquis, appuyez sur la touche START et entrez dans le menu Inventaire.

YEUX DE GORGONE

Trouvez six Yeux de gorgone pour améliorer la jauge de vie de Kratos d'un niveau.

PLUMES DE PHÉNIX

Trouvez six Plumes de phénix pour améliorer la jauge de magie de Kratos d'un niveau.

LANCE DE TRITON

Trouvez cet objet légendaire et découvrez des pouvoirs inimaginables.

BOUCLIER SOLAIRE

La légende raconte que cette relique sacrée se trouve dans la Grotte d'Éos. Nul ne sait de quoi il est réellement capable.

MENUS DU JEU

Appuyez sur la touche START au cours du jeu pour le mettre en pause et accéder aux menus Amélioration, Inventaire et Coups. Appuyez sur la touche  ou la touche  pour faire défiler les menus, puis sur  ou  pour sélectionner une option. Appuyez sur la touche START pour reprendre **God of War®: Chains of Olympus**.

MENU AMÉLIORATION

Avec le temps, Kratos trouvera de nouvelles armes et se verra doté de pouvoirs magiques qui pourront être améliorés grâce aux orbes rouges récoltés. Le type d'amélioration est clairement indiqué, de même que le nombre d'orbes qu'il nécessite. Sélectionnez une arme ou un pouvoir magique et appuyez sur la touche  pour appliquer le changement.

MENU COUPS

Consultez les combinaisons et les coups déjà débloqués. Sélectionnez une arme ou un pouvoir magique et appuyez sur la touche  pour afficher une liste des coups correspondants disponibles. À mesure que Kratos recevra de nouvelles facultés, ces listes grossiront de façon significative.

MENU INVENTAIRE

Consultez la liste des objets spéciaux trouvés par Kratos ou lisez quelques informations précieuses sur les reliques qu'il lui reste à découvrir.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche SELECT au cours du jeu pour mettre l'action en pause. Choisissez Continuer pour retourner dans la mêlée ou Options pour régler quelques paramètres de jeu. Sélectionnez Reprendre au dernier point de contrôle pour reprendre la partie au dernier point de contrôle atteint, ou Quitter la partie pour sortir et retourner au menu principal. Appuyez sur la touche  ou sur la touche SELECT pour replonger dans le fracas du champ de bataille.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



ITALIANO

L'OMBRA DEL PASSATO...

In un'epoca di conflitti e spargimenti di sangue, Kratos, l'eroico generale spartano, si inginocchia di fronte ad Ares, il potente dio della guerra. In cambio dell'eterna dedizione, egli concede al condottiero le letali Lame del Caos e la vittoria assoluta su qualunque nemico.

In nome di Ares, Kratos guida gli spartani in battaglia, seminando il terrore in tutta la Grecia. La morte è rapida, la conquista totale, ma Ares ha escogitato un piano ancora più oscuro. Nel desiderio di forgiare il guerriero perfetto, ha accecato Kratos con la sete di sangue, costringendolo a uccidere l'amata moglie e la figlia.

Devastato dal senso di colpa, Kratos rinuncia a servire Ares. Ma non è così facile abbandonare gli dei. Bruciato dalle ceneri della sua famiglia, Kratos è costretto a espiare i propri crimini.

LE CATENE DEL FUTURO...

Da quel giorno e per dieci selvaggi anni, Kratos, il Fantasma di Sparta, è costretto a uccidere tutti i nemici per placare gli dei dell'Olimpo. In cambio, spera di liberarsi dagli incubi che lo perseguitano a ogni passo.

Chiuso in una gabbia di dolore, trova sollievo dai peccati del passato soltanto nella sanguinosa frenesia della battaglia. Ora lo aspetta una nuova sfida: intrappolato dai ceppi della schiavitù, Kratos deve affrontare un male impensabile che bussa alle porte dell'Attica.

Lo spietato acciaio e il bruciante fuoco dell'esercito persiano avanzano inesorabili...

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da ogni altro Memory Stick Duo™ contenente dati di **God of War®: Chains of Olympus** salvati in precedenza. Prima di iniziare a giocare assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul tuo Memory Stick Duo™.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di **God of War®: Chains of Olympus** dipende dalla capacità del Memory Stick Duo™ inserito.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale ↑, ↓, ←, →, ecc. si riferiscono alla direzione dei tasti direzionali, se non diversamente specificato.



- 1 Tasto **L**
- 2 Tasto **R**
- 3 Tasti direzionali
- 4 Pad analogico
- 5 Tasto **△**

- 6 Tasto **○**
- 7 Tasto **□**
- 8 Tasto **×**
- 9 Tasto **START**
- 10 Tasto **SELECT**

NAVIGAZIONE NEI MENU

Premi , ,  o  per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto  per confermare la scelta. Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto .

MENU PRINCIPALE

NUOVA PARTITA

Difendi le Coste dell'Attica e intraprendi una nuova avventura. Scegli un livello di difficoltà tra Facile, Normale, Difficile o Impossibile.

CARICA PARTITA

Carica i dati di **God of War®: Chains of Olympus** salvati in precedenza sul Memory Stick Duo™.

OPZIONI

Attiva/Disattiva le opzioni Sottotitoli e Mostra aiuti e configura Volume audio e Volume musica. Seleziona Visualizza comandi per rivedere i comandi predefiniti di **God of War®: Chains of Olympus**.

TESORI

Visualizza e accedi ai contenuti speciali sbloccati.

COMANDI PREDEFINITI

Pad analogico

Tasto 

Tasto  + tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto START

Tasto SELECT

Tasto  + tasto  + pad analogico

Movimento

Salto

Doppio salto

Attacco presa

Attacco leggero

Attacco pesante

Blocco

Usa magia

Menu di gioco

Menu di pausa

Schiva

LA SCHERMATA DI GIOCO



ICONA SPADA

Contiene due indicatori separati: l'indicatore salute e l'indicatore magia.

INDICATORE SALUTE

L'indicatore salute si riempie raccogliendo le sfere di salute verdi rilasciate dai nemici o contenute nei forzieri illuminati di verde.

INDICATORE MAGIA

L'indicatore magia si riempie raccogliendo le sfere di magia blu rilasciate dai nemici o contenute nei forzieri illuminati di blu.

INDICATORE POTENZIAMENTO

Situato sotto l'icona spada, l'indicatore potenziamento serve per potenziare le Lame del Caos di Kratos e la sua magia. Questa barra si riempie raccogliendo le sfere rosse.

CONTATORE COMBO

Situato nell'angolo in basso a destra dello schermo, il contatore combo tiene traccia dei colpi e delle combo, oltre che di eventuali sfere ottenute per attacchi particolarmente malvagi.

IL GIOCO

ATTACCHI E MOSSE

COMBO

Kratos può concatenare diversi attacchi per creare una combo in grado di infliggere danni consistenti. Le armi principali di Kratos sono le Lame del Caos, collegate alle braccia da lunghe catene avvolte intorno alla vita. Colpendo, trafiggendo e impalando i nemici, Kratos può sferrare attacchi a breve o a lunga distanza.

ATTACCHI CONTESTUALI



Talvolta, a seconda della situazione, è necessario eseguire combo di tasti specifiche per sconfiggere o sopraffare un nemico. Questi attacchi contestuali vengono effettuati quando il nemico ha già subito un'ingente quantità di danno.

Quando è possibile eseguire un attacco contestuale, sullo schermo appare un'icona del tasto  sopra la testa del nemico. Premi il tasto  e ripeti la serie di combo di tasti visualizzata sullo schermo. Se sarai abbastanza veloce, Kratos distruggerà il nemico con una devastante mossa finale.

NUOTARE

Kratos, libero dai vincoli mortali, può nuotare sott'acqua per un tempo illimitato. Per nuotare, muovi il pad analogico in qualsiasi direzione. Equipaggiando la Lancia di Tritone, premi il tasto  per immergerti. Premi il tasto  o il tasto  per risalire in superficie. Premi e tieni premuto il tasto  per scattare.

MAGIA ED ENIGMI

UTILIZZO DELLA MAGIA

Quando Kratos ottiene delle abilità magiche, conquista dei poteri temporanei che aumentano notevolmente le sue possibilità di sopravvivenza. Man mano che tali abilità vengono acquisite, esse appaiono nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Premi , ,  o  per selezionare un'abilità, poi premi il tasto  per eseguire la mossa o la combo necessaria per attivarla. L'utilizzo della magia svuota l'indicatore magia di Kratos.

RISOLUZIONE DEGLI ENIGMI

In genere Kratos dovrà risolvere impegnativi rompicapo per attivare enormi porte, macchine o leve. Gli oggetti interattivi presentano un punto scintillante di luce bianca. Avvicinati all'oggetto e premi il tasto , quindi segui le istruzioni a schermo per utilizzarlo.

OGGETTI

SFERE

Esistono sfere di tre diversi colori, rosso, verde e blu; ciascuna assolve a una funzione particolare. Puoi ottenere le sfere uccidendo i nemici, distruggendo elementi inanimati e aprendo i forzieri.

Le sfere rosse sono sfere di potenziamento, utilizzabili per potenziare armi e abilità magiche. Quelle verdi sono sfere salute e riempiono l'indicatore salute di Kratos. Quelle blu sono sfere magia e riempiono l'indicatore magia.

FORZIERI

Nel corso del suo viaggio espiatorio, spesso Kratos si imbatte nei forzieri, molti dei quali sono astutamente nascosti allo sguardo. Essi contengono oggetti utili e sfere. Per aprire un forziere, posizionati di fronte a esso e tieni premuto il tasto .

ALTARI DI SALVATAGGIO

Un lucente raggio di luce celeste offrirà a Kratos la possibilità di salvare i progressi compiuti. Per utilizzare un altare di salvataggio, posizionati sotto la luce e premi il tasto .

OGGETTI SPECIALI

Kratos può anche scoprire e utilizzare oggetti speciali che aumentano notevolmente i suoi poteri. Tali oggetti sono molto rinomati nel mondo antico e non possono essere maneggiati dai comuni mortali! Per visualizzare gli oggetti speciali acquisiti, premi il tasto START e accedi al menu Inventario.

OCCHI DI GORGONE

Trova sei Occhi di Gorgone per aumentare l'indicatore salute di Kratos di un livello.

PIUME DI FENICE

Trova sei Piume di Fenice per aumentare l'indicatore magia di Kratos di un livello.

LANCIA DI TRITONE

Trova questo mitico oggetto speciale per scoprire poteri inimmaginabili.

SCUDO DEL SOLE

Secondo una leggenda, questa sacra reliquia si trova nella Caverna di Eos. Nessuno sa quali siano i suoi reali poteri.

MENU DI GIOCO

Premi il tasto START nel corso del gioco per sospendere l'azione e accedere ai menu Potenza, Inventario e Mosse. Premi il tasto  o il tasto  per scorrere le opzioni dei menu e premi  o  per selezionarle. Premi il tasto START per tornare a **God of War®: Chains of Olympus**.

MENU POTENZIA

Col tempo, Kratos acquisisce nuove armi e abilità magiche che possono essere potenziate utilizzando le sfere rosse raccolte. Il tipo di potenziamento viene indicato chiaramente, così come il numero di sfere rosse necessarie per attivarlo. Seleziona un'arma o un'abilità magica da potenziare e premi il tasto  per confermare.

MENU MOSSE

Visualizza tutte le combo correnti e le mosse sbloccate. Seleziona un'arma o un'abilità magica e premi il tasto  per visualizzare un elenco delle mosse disponibili. Man mano che Kratos acquisisce nuove abilità, l'elenco si allunga.

MENU INVENTARIO

Visualizza gli oggetti speciali trovati da Kratos o leggi indizi relativi alle reliquie ancora da scoprire.

MENU DI PAUSA

Premi il tasto **SELECT** nel corso del gioco per sospendere l'azione. Scegli **Continua** per tornare al gioco oppure **Opzioni** per configurare le impostazioni del gioco. Seleziona **Riavvia** dal punto di controllo per riprendere il gioco dall'ultimo punto di controllo raggiunto, oppure **Esci dal gioco** per abbandonare la partita e tornare al menu principale. Premi il tasto  o il tasto **SELECT** per tornare sul campo di battaglia.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



DEUTSCH

DIE SCHATTEN DER VERGANGENHEIT ...

In einem Zeitalter der Kämpfe und des Blutvergießens sank Kratos, der heldenhafte General von Sparta, vor dem mächtigen Kriegsgott Ares auf die Knie. Im Austausch für seine lebenslange Ergebenheit wurden ihm die Chaosklingen und absolute Siegesgewissheit über alle und jeden gewährt.

In Ares Namen führte Kratos die Spartaner an und versetzte ganz Griechenland in Angst und Schrecken. Er tötete und eroberte gnadenlos, doch Ares schmiedete insgeheim noch viel finstere Pläne. Um den perfekten Krieger zu erschaffen, steigerte er Kratos' Blutdurst bis hin zum Wahnsinn und trieb ihn dazu, seine eigene geliebte Frau und sein Kind zu ermorden.

Niedergeschmettert von seinen Taten, entsagte Kratos allen Diensten für Ares. Aber so leicht entzieht man sich den Göttern nicht. Die Asche seiner Familie in die Haut gebrannt, war Kratos dazu verdammt, für seine Verbrechen zu büßen.

DIE FESSELN DER ZUKUNFT ...

Ab diesem Tag muss Kratos, der Geist Spartas, nun 10 Jahre lang alle Feinde niedermetzeln, um die Götter des Olymps zu besänftigen. Im Gegenzug für diesen Dienst hofft er die entsetzlichen Albträume loszuwerden, die ihn auf Schritt und Tritt verfolgen.

Gebunden durch sein Bußgelöbnis, findet er nur in blutiger Schlacht Erleichterung von den Sünden seiner Vergangenheit. Jetzt steht ihm eine neue Herausforderung bevor: Kratos, gefangen in den Ketten der Sklaverei, muss etwas unaussprechlich Bösem gegenüberreten, das die Stadtmauern von Attika bedroht.

Der gnadenlose Stahl und das glühende Feuer der persischen Armee ist da ...

MEMORY STICK DUO™

Um Ihre Spieleinstellungen und Ihren Spielstand zu speichern, müssen Sie einen Memory Stick™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems einstecken. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten für **God of War®: Chains of Olympus** laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass auf Ihrem Memory Stick™ ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist.

HINWEIS: Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von „**God of War®: Chains of Olympus**“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Sticks™ ab.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden ↑, ↓, ←, → usw. – sofern nicht anders angegeben – ausschließlich dazu verwendet, die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.



- 1 **L** -taste
- 2 **R** -taste
- 3 Richtungstasten
- 4 Analog-pad
- 5 **△** -taste

- 6 **○** -taste
- 7 **□** -taste
- 8 **×** -taste
- 9 **START** -taste
- 10 **SELECT** -taste

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Markieren Sie mit , ,  oder  eine Option, und drücken Sie anschließend zur Bestätigung die -Taste. Durch Drücken der -Taste kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

HAUPTMENÜ

NEUES SPIEL

Schützen Sie die Küste von Attika, und fangen Sie ein ganz neues Abenteuer an. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade, und Sie haben die Wahl zwischen Sterblicher, Held, Spartaner und Gott.

SPIEL LADEN

Hier können Sie „God of War®: Chains of Olympus“-Spieldaten aufrufen, die Sie zuvor auf dem Memory Stick™ gespeichert haben.

OPTIONEN

Schalten Sie die Untertitel- und die Hinweise zeigen-Funktionen ein oder aus, oder verändern Sie die SFX-Lautstärke oder die Musik-Lautstärke. Oder werfen Sie über die Option Steuerung anzeigen einen schnellen Blick auf die Standardsteuerung von **God of War®: Chains of Olympus**.

SCHÄTZE

Hier sehen Sie sämtliche Spezialfunktionen, die Sie bereits freigeschaltet haben, und können darauf zugreifen.

STANDARDSTEUERUNG

Analog-Pad

-Taste

-Taste + -Taste

-Taste

-Taste

-Taste

-Taste

-Taste

START-Taste

SELECT-Taste

-Taste + -Taste + Analog-Pad

Bewegen

Springen

Doppelsprung

Greif-Angriff

Leichter Angriff

Schwerer Angriff

Block

Magie verwenden

Spielmenü aufrufen

Pausemenü aufrufen

Ausweichen

DIE SPIELANZEIGE



KLINGENSYMBOL

Das Klingensymbol enthält zwei einzelne Anzeigen: die Gesundheitsanzeige und die Magieanzeige.

GESUNDHEITSANZEIGE

Die Gesundheitsanzeige wird wieder aufgefüllt, indem man grüne Gesundheitsorbs von gefallen Feinden und aus leuchtenden grünen Truhen aufnimmt.

MAGIEANZEIGE

Die Magieanzeige wird wieder aufgefüllt, indem man blaue Magieorbs von besieigten Gegnern und aus leuchtenden blauen Truhen aufnimmt.

POWER-UP-ANZEIGE

Die Power-Up-Anzeige befindet sich direkt unter dem Klingensymbol und dient dazu, Kratos Chaosklingen und seine Magie zu stärken. Die Power-Up-Anzeige wird wieder aufgefüllt, indem man rote Orbs sammelt.

COMBO-ZÄHLER

In der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet sich der Combo-Zähler. Er zählt alle Treffer und Combos sowie alle Orbs, die Sie für besonders tückische Angriffe bekommen haben.

SO WIRD GESPIELT

ANGRIFFE UND BEWEGUNGEN

COMBOS

Kratos kann mehrere Angriffe zu einer Comboserie verbinden und damit gewaltigen Schaden anrichten. Seine Hauptwaffen sind die Chaosklingen, die mit langen Ketten an seinen Armen befestigt sind. Damit kann er zuschlagen, schwingen und seine Feinde durchbohren und auf diese Weise sowohl aus kurzer als auch aus langer Distanz angreifen.

SITUATIONSABHÄNGIGE ANGRIFFE



Je nach Situation müssen manchmal bestimmte Tastenkombinationen gedrückt werden, um einen Feind zu besiegen oder um ihm aufzulauern. Solche Tastenkombinationen – oder situationsabhängige Angriffe – sind möglich, wenn ein Feind bereits ein bestimmtes Maß an Schaden genommen hat.

Ist ein situationsabhängiger Angriff möglich, erscheint über dem Kopf eines Feindes das Symbol der **C**-Taste auf dem Bildschirm. Drücken Sie die **C**-Taste und führen Sie dann die Tastenkombinationsfolgen aus, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Wenn Sie den Angriff schnell genug ausführen, erledigt Kratos den Feind mit einem tödlichen letzten Schlag.

SCHWIMMEN

Da Kratos nicht den Beschränkungen eines Sterblichen unterliegt, kann er unbegrenzt lange unter Wasser schwimmen. Drücken Sie zum Schwimmen das Analog-Pad in eine beliebige Richtung. Wenn Sie Tritons Lanze ausgerüstet haben, tauchen Sie mit der -Taste ab. Mit der -Taste oder der -Taste schwimmen Sie wieder an die Oberfläche. Drücken und halten Sie die -Taste, um einen Sprint hinzulegen.

MAGIE UND RÄTSEL

MAGIE EINSETZEN

Einmal erworbene magische Fähigkeiten verleihen Kratos zeitweilige Kräfte, die seine Überlebenschancen stark erhöhen. Wird eine magische Fähigkeit erworben, erscheint sie in der Ecke links oben in der Anzeige. Drücken Sie , ,  oder , um eine Fähigkeit auszuwählen, und führen Sie dann die notwendige Bewegung oder Combo aus, um die Fähigkeit zu aktivieren. Beim Einsatz von Magie sinkt Kratos Magieanzeige.

RÄTSEL LÖSEN

Wenn Kratos schwierige Rätsel knacken muss, muss er dazu meist riesige Türen, Maschinen oder Hebel aktivieren. Interaktive Gegenstände sind mit einem leuchtenden weißen Lichtpunkt versehen. Nähern Sie sich dem Objekt, drücken Sie die -Taste und befolgen Sie dann die Hinweise auf dem Bildschirm, um es erfolgreich einzusetzen.

GEGENSTÄNDE

ORBS

Orbs gibt es in drei verschiedenen Farben – Rot, Grün und Blau – und jede Farbe erfüllt einen anderen Zweck. Man bekommt Orbs, indem man Feinde tötet, leblose Objekte zerstört und Truhen öffnet.

Rote Orbs sind Power-Up-Orbs, mit denen Waffen und magische Fähigkeiten verbessert werden können. Grüne Orbs sind Gesundheitsorbs, die Kratos Gesundheitsanzeige wieder auffüllen. Blaue Orbs sind Magieorbs und sorgen dafür, dass Kratos Magieanzeige wieder steigt.

TRUHEN

Während seines Buße-Feldzuges stößt Kratos häufig auf Truhen, von denen viele äußerst geschickt versteckt sind. Diese Truhen enthalten nützliche Gegenstände und Orbs. Um eine Truhe zu öffnen, müssen Sie sich davor stellen und dann die -Taste drücken und gedrückt halten.

SPEICHERALTÄRE

Wenn aus dem Himmel ein leuchtender Lichtstrahl erscheint, hat Kratos Gelegenheit, seinen Fortschritt zu speichern. Sie nutzen einen solchen Speicheraltar ganz einfach, indem Sie in das Licht hineintreten und dann die -Taste drücken.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Es gibt auch Spezialgegenstände zu entdecken, mit denen Kratos seine Kräfte enorm steigern kann. Diese in der Welt der Antike gut bekannten Spezialgegenstände sind nichts für gewöhnliche Sterbliche! Welche Spezialgegenstände Sie bereits besitzen, sehen Sie, indem Sie die START-Taste drücken und das Gegenstände-Menü aufrufen.

GORGONENAUGEN

Sammeln Sie sechs Gorgonenaugen, um Kratos' Gesundheitsanzeige um eine Stufe zu erhöhen.

PHÖNIXFEDERN

Wenn Sie 6 Phönixfedern sammeln, steigt Kratos' Magieanzeige um eine Stufe.

TRITONS LANZE

Finden Sie diesen legendären Spezialgegenstand, und entdecken Sie unbeschreibliche Macht.

SONNENSCHILD

Der Legende nach ist dieses heilige Relikt in der Höhle der Eos zu finden. Niemand weiß, welche Macht sich tatsächlich darin verbirgt.

SPIELMENÜS

Durch Betätigen der START-Taste können Sie während des Spiels das Geschehen unterbrechen und zu den Menüs Verbesserung, Gegenstände und Bewegung gelangen. Drücken Sie die -Taste oder die -Taste, um zwischen den einzelnen Menüs zu wechseln, und wählen Sie dann mit  oder  eine Option aus. Mit der START-Taste gelangen Sie zurück zu **God of War®: Chains of Olympus**.

VERBESSERUNGS-MENÜ

Im Laufe der Zeit erhält Kratos neue Waffen und magische Fähigkeiten, die er mithilfe seiner gesammelten roten Orbs verbessern kann. Welche Art von Verbesserung ihm zur Verfügung steht, wird eindeutig angegeben, ebenso wie die Anzahl der benötigten roten Orbs zur Aktivierung der Verbesserung. Wählen Sie eine Waffe oder eine magische Fähigkeit aus, die Sie verbessern möchten, und drücken Sie dann die -Taste.

BEWEGUNGS-MENÜ

Hier sehen Sie alle Combos und Bewegungen, die zurzeit freigeschaltet sind. Wählen Sie eine Waffe oder eine magische Fähigkeit aus, und drücken Sie die -Taste, um eine Liste der verschiedenen Bewegungen zu sehen, die dafür verfügbar sind. Je mehr neue Fähigkeiten Kratos erlangt, desto länger werden diese Listen.

GEGENSTÄNDE-MENÜ

Hier sehen Sie alle Spezialgegenstände, die Kratos bisher gesammelt hat. Außerdem finden Sie hier Hinweise zu Relikten, die es noch zu entdecken gilt.

PAUSEMENÜ

Drücken Sie während des Spiels die SELECT-Taste, um das Geschehen anzuhalten. Wählen Sie Weiter, um sich wieder ins Kampfgeschehen zu stürzen, oder Optionen, um die verschiedenen Spieleinstellungen zu ändern. Über den Befehl Neustart letzt. Kontrollpunkt können Sie das aktuelle Spiel vom zuletzt erreichten Kontrollpunkt aus neu starten oder mit Spiel beenden das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren. Drücken Sie die -Taste oder die SELECT-Taste, um aufs Schlachtfeld zurückzukehren.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



ESPAÑOL

LA SOMBRA DEL PASADO...

En una era de conflicto y derramamientos de sangre, Kratos, el heroico general de Esparta, se doblegó ante Ares, el poderoso dios de la guerra. A cambio de una vida de devoción, recibió las letales Hojas del Caos y la victoria absoluta sobre cualquiera.

Kratos, en nombre de Ares, lideró a los espartanos, sembrando el terror en Grecia. La muerte llegaba rápido, la conquista fue total. Pero Ares ocultaba planes aún más oscuros. En un intento de crear el guerrero perfecto, enloqueció a Kratos con sed de sangre, obligándolo a asesinar a su propia esposa y a su hija.

Destrozado por sus actos, Kratos se negó a servir a Ares. Pero uno no se libra de los dioses tan fácilmente. Con las cenizas de su familia adheridas a su piel, Kratos estaba condenado a tener que pagar por sus crímenes.

LAS CADENAS DEL FUTURO...

Durante 10 brutales años desde ese día, Kratos, el Fantasma de Esparta, ha estado obligado a aniquilar a todos los enemigos para apaciguar a los dioses del Olimpo. A cambio, solo espera librarse de las horribles pesadillas que lo acosan a cada paso.

Prisionero de una promesa de penitencia, su única tregua de los pecados del pasado se halla en el sangriento fragor de la batalla. Ahora ha surgido un desafío: Kratos, atrapado bajo las cadenas de la servidumbre, debe hacer frente a un mal inimaginable que asedia los muros de la ciudad de Ática.

El acero despiadado y el fuego ardiente del ejército persa han llegado...

MEMORY STICK DUO™

Para guardar los ajustes y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de **God of War®: Chains of Olympus** guardados con anterioridad. Asegúrate de que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

NOTA: la cantidad de espacio libre mínimo necesario para guardar datos de **God of War®: Chains of Olympus** variará dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual ↑, ↓, ←, →, etc. se utilizan para mostrar la dirección de los botones de dirección a menos que se indique lo contrario.



- 1 botón **L**
- 2 botón **R**
- 3 Botones de dirección
- 4 Pad analógico
- 5 botón **△**

- 6 botón **○**
- 7 botón **□**
- 8 botón **×**
- 9 botón **START**
- 10 botón **SELECT**

USAR LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y pulsa el botón X para confirmarla. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón ○.

MENÚ PRINCIPAL

PARTIDA NUEVA

Defiende las Costas de Ática y embarcate en una nueva aventura desde el principio. Escoge un nivel de dificultad, desde Fácil, Normal, Difícil hasta Imposible.

CARGAR PARTIDA

Vuelve a una partida de **God of War®: Chains of Olympus** guardada con anterioridad en un Memory Stick Duo™.

OPCIONES

Activa o desactiva las opciones Subtítulos y Mostrar consejos o ajusta el Volumen de efectos y Volumen de la música. Selecciona Mostrar mando para echar un vistazo rápido a los controles por defecto de **God of War®: Chains of Olympus**.

TESOROS

Aquí puedes ver y acceder a cualquier elemento especial desbloqueado.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Pad analógico

Botón X

Botón X + botón X

Botón ○

Botón □

Botón △

Botón L

Botón R

Botón START

Botón SELECT

Botón L + botón R + pad analógico

Movimiento

Salto

Doble salto

Agarrar

Ataque rápido

Ataque fuerte

Bloquear

Usar magia

Acceder a los menús del juego

Acceder al menú de pausa

Esquivar

LA PANTALLA DEL JUEGO



ICONO DE ESPADA

El icono de espada contiene dos indicadores separados: el indicador de salud y el indicador de magia.

INDICADOR DE SALUD

El indicador de salud se rellena recogiendo orbes verdes de salud de los enemigos caídos y de los cofres verdes brillantes.

INDICADOR DE MAGIA

El indicador de magia se rellena recogiendo orbes azules de magia de los enemigos derrotados y los cofres azules brillantes.

INDICADOR DE POTENCIADOR

Situado justo debajo del icono de espada, el indicador de potenciador se usa para fortalecer las Hojas del Caos de Kratos y su magia. El indicador de potenciador se llena recogiendo orbes rojos.

CONTADOR DE COMBO

Situado en la esquina inferior derecha de la pantalla, el indicador de combo llevará la cuenta de los golpes y combos, además de los orbes conseguidos por ataques particularmente violentos.

JUGAR

ATAQUES Y MOVIMIENTOS COMBOS

Kratos puede enlazar ataques formando una cadena de combos capaces de causar un daño enorme. Las armas principales de Kratos son sus Hojas del Caos, unidas a cada brazo por una larga cadena que se enrolla alrededor de éstos. Kratos puede ejecutar ataques a distancia y cuerpo a cuerpo golpeando, agitando e incluso atravesando a sus enemigos.

ATAQUES QUE DEPENDEN DE LA SITUACIÓN



A veces, dependiendo de la situación, es necesario pulsar combinaciones específicas de botones para derrotar o emboscar a un enemigo. Estos combinaciones o ataques que dependen de la situación tienen lugar cuando un enemigo ha recibido suficiente daño.

Cuando es posible un ataque que depende de la situación, aparecerá un icono del botón **C** en la pantalla, sobre la cabeza de un enemigo. Pulsa el botón **C** y luego continúa ejecutando una serie de combos de botones tal y como se indique en la pantalla. Si llevas a cabo el ataque suficientemente rápido, Kratos destruirá al enemigo con un movimiento final devastador.

NADAR

Kratos, libre de las limitaciones de los mortales, puede bucear durante todo el tiempo que quiera. Para nadar, mueve el pad analógico en cualquier dirección. Con la Lanza de Tritón equipada, pulsa  para bucear. Pulsa el botón  o el botón  para volver a la superficie. Mantén pulsado el botón  para dar un acelerón.

MAGIA Y PUZZLES

USAR LA MAGIA

Cuando Kratos consiga las habilidades mágicas, éstas le concederán poderes temporales que aumentarán considerablemente sus posibilidades de supervivencia. A medida que se obtengan las habilidades mágicas, irán apareciendo en la esquina superior izquierda de la pantalla. Pulsa , ,  o  para resaltar una habilidad y a continuación pulsa el botón  para utilizarla. Al utilizar magia, el indicador de magia de Kratos se irá consumiendo.

RESOLVER PUZZLES

Los puzzles que Kratos tendrá que resolver estarán relacionados con la activación de enormes puertas, máquinas o palancas. Los objetos con los que se puede interactuar brillan con un punto de luz blanca. Acércate al objeto, pulsa el botón  y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla para usarlo correctamente.

OBJETOS

ORBES

Hay orbes de tres colores distintos: rojo, verde y azul. Cada uno sirve a un propósito distinto. Los orbes se consiguen al matar enemigos, destruir objetos inanimados y abrir cofres.

Los orbes rojos son orbes potenciadores, que pueden usarse para mejorar las armas y habilidades mágicas. Los orbes verdes son orbes de salud y rellenarán el indicador de salud de Kratos. Los orbes azules son orbes de magia y recargan el indicador de magia de Kratos.

COFRES

A lo largo de su viaje de penitencia, Kratos encontrará a menudo cofres, muchos de los cuales están astutamente ocultos a la vista. Estos cofres contienen objetos útiles y orbes. Para abrir uno, sitúate delante de él y mantén pulsado el botón .

ALTARES DE GUARDADO

Un brillante rayo de luz celestial proporcionará a Kratos la oportunidad de guardar su progreso. Para hacer uso de un altar de guardado, basta con colocarse bajo la luz y pulsar el botón .

OBJETOS ESPECIALES

Kratos también descubrirá y utilizará objetos especiales para aumentar considerable sus poderes. ¡Estos objetos especiales son conocidos en todo el mundo antiguo y los mortales no pueden usarlos! Para ver los objetos especiales que ya has conseguido, pulsa el botón START y consulta el menú Inventario.

OJOS DE GORGONA

Consigue seis Ojos de Gorgona para aumentar el indicador de salud de Kratos en un nivel.

PLUMAS DE FÉNIX

Consigue seis Plumas de Fénix para aumentar el indicador de magia de Kratos en un nivel.

LANZA DE TRITÓN

Encuentra este legendario objeto especial para descubrir poderes incalculables.

ESCUDO DEL SOL

Cuenta la leyenda que esta reliquia sagrada se puede encontrar en la Cueva de Eos. Nadie sabe de qué es capaz.

MENÚS DEL JUEGO

Pulsa el botón START durante la partida para detener la acción y acceder a los menús Mejoras, Inventario y Movimientos. Pulsa el botón  o el botón  para desplazarte por ellos y  o  para seleccionar una opción. Pulsa el botón START para volver a **God of War®: Chains of Olympus**.

MENÚ MEJORAS

Con el tiempo, Kratos conseguirá nuevas armas y habilidades mágicas que pueden mejorarse con los orbes rojos que consiga. El tipo de mejora disponible se describe claramente junto a la cantidad de orbes rojos necesarios para activarla. Selecciona un arma o habilidad mágica que quieras mejorar y pulsa el botón  para llevar a cabo la mejora.

MENÚ MOVIMIENTOS

Aquí podrás ver todos los combos y movimientos que han sido desbloqueados. Selecciona un arma o habilidad mágica y pulsa el botón  para ver una lista de los distintos movimientos disponibles. A medida que Kratos consiga nuevas habilidades, estas listas aumentarán substancialmente.

MENÚ INVENTARIO

Podrás ver cualquier objeto especial que Kratos haya conseguido leer algunas pistas sobre las reliquias que quedan por descubrir.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón SELECT durante la partida para detener la acción. Escoge Continuar para volver a la refriega u Opciones para cambiar varios ajustes. Selecciona Reiniciar en el último punto de control para empezar la partida actual desde el último punto de control que hayas alcanzado o Salir del juego para salir y volver al menú principal. Pulsa el botón  o el botón SELECT para volver al campo de batalla.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



NEDERLANDS

DE SCHADUW VAN HET VERLEDEN...

In een tijd van conflicten en bloedvergieten gaat Kratos, de heldhaftige generaal van Sparta, door de knieën voor Ares, de machtige god van de oorlog. In ruil voor zijn levenslange toewijding krijgt hij de dodelijke Blades of Chaos en daarmee de absolute overwinning.

Uit naam van Ares leidt Kratos de Spartanen verder en laat hij Griekenland sidderen van angst. De dood komt snel; de verovering is compleet... maar Ares heeft nog duisterdere plannen. In een poging om de perfecte krijger te creëren, drijft hij Kratos tot bloeddorstige waanzin en dwingt hij hem om zijn geliefde vrouw en kind te vermoorden.

Kratos is gebroken door zijn eigen acties en verbreekt zijn verbond met Ares. Maar zo gemakkelijk kom je niet van de goden af. Met de as van zijn gezin in zijn huid gebrand, is Kratos gedoemd boete te doen voor zijn misdaden.

DE KETTINGEN VAN DE TOEKOMST...

Vanaf deze dag heeft Kratos, de geest van Sparta, 10 zware jaren lang de heilige plicht om alle vijanden te verslaan en zo de Olympische goden te behagen. In ruil hiervoor hoopt hij zichzelf te kunnen verlossen van de schokkende nachtmerries die hem achtervolgen bij iedere stap die hij zet.

Gevangen in een eed van boetedoening ziet hij alleen een uitvlucht van zijn zonden in het heetst van de bloederige strijd. Nu wacht hem een nieuwe uitdaging: gevangen in de kettingen van onderwerping moet Kratos de confrontatie aangaan met een onvoorstelbaar kwaad dat op de stadsmuren van Attica beukt.

Het meedogenloze staal en de verzengende vuren van het Perzische leger staan voor de poort...

MEMORY STICK DUO™

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met spelgegevens van **God of War®: Chains of Olympus**. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

OPMERKING: de ruimte die **God of War®: Chains of Olympus** nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™.

RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen ↑, ↓, ← en → gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken en in welke richting je de analoge joystick moet houden.



- 1 **L** toets
- 2 **R** toets
- 3 Richtingstoetsen
- 4 Analoge joystick
- 5 **△** toets

- 6 **○** toets
- 7 **□** toets
- 8 **×** toets
- 9 **START** toets
- 10 **SELECT** toets

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op , ,  of  of gebruik de analoge joystick om een optie te selecteren en daarna op de -toets om te bevestigen. Druk op de -toets om terug te keren naar het vorige menuscherm.

HOOFDMENU

NIEUW SPEL

Verdedig de Kusten van Attica en begin aan een nieuw avontuur. Kies een niveau, variërend van Makkelijk, Normaal, Moeilijk tot Onmogelijk.

SPEL LADEN

Ga verder met een eerder opgeslagen spel van **God of War®: Chains of Olympus** dat is opgeslagen op je Memory Stick Duo™.

OPTIES

Zet de Ondertiteling en de optie Hints tonen aan of uit en stel het Volume effecten en Muziekvolume in. Selecteer de optie Controllerconfiguratie bekijken om snel een blik te werpen op de standaardbesturing voor **God of War®: Chains of Olympus**.

SCHATTEN

Bekijk en activeer speciale bonussen die je hebt vrijgespeeld.

STANDAARDBESTURING

analoge joystick

-toets

-toets + -toets

-toets

-toets

-toets

-toets

-toets

START-toets

SELECT-toets

-toets + -toets + analoge joystick

Verplaatsen

Springen

Dubbele sprong

Grijpaanval

Snelle aanval

Krachtige aanval

Afweren

Magie gebruiken

Spelmenu openen

Pauzemenue openen

Ontwijken

HET SPELSCHERM



ZWAARDICOONTJE

Het zwaardicoontje heeft twee verschillende balkjes: de gezondheidsbalk en de magiebalk.

GEZONDHEIDSBALK

De gezondheidsbalk wordt aangevuld door groene gezondheidsbollen te verzamelen van verslagen vijanden of uit groen oplichtende kisten.

MAGIEBALK

De magiebalk wordt aangevuld door blauwe magiebollen te verzamelen van verslagen vijanden of uit blauw oplichtende kisten.

POWER-UPBALK

De power-upbalk bevindt zich vlak onder het zwaardicoontje. Je gebruikt deze balk om de Blades of Chaos en magie van Kratos te versterken. Je vult de power-upbalk met rode bollen.

COMBOTELLER

De comboteller staat rechts onder in het scherm en houdt het aantal treffers en combo's bij, plus de bollen die je verdient voor bijzonder wrede aanvallen.

HET SPEL SPELEN

AANVALLEN EN BEWEGINGEN

COMBO'S

Kratos kan aanvallen aaneenrijgen en zo een reeks combo's uitvoeren die zeer veel schade aanricht. De belangrijkste wapens van Kratos zijn de Blades of Chaos: twee zwaarden die via een lange ketting vastzitten aan zijn armen. Kratos kan ermee uithalen, zwaaien en zelfs vijanden doorboren. Hierdoor kan hij op korte en langere afstanden zijn tegenstanders te lijf gaan.

SITUATIEAFHANKELIJKE AANVALLEN



Afhankelijk van de situatie moet je soms bepaalde toetsencombinaties gebruiken om een vijand te belagen of verslaan. Deze toetsencombinaties, of situatieafhankelijke aanvallen, worden geactiveerd nadat je een vijand voldoende hebt verwond.

Als je een situatieafhankelijke aanval kunt uitvoeren, verschijnt er een -toetsicoontje op het scherm, boven het hoofd van de betreffende vijand. Druk op de -toets en vervolgens op de toetsen als de bijbehorende icoontjes op het scherm verschijnen. Voer je deze aanval snel genoeg uit, dan doodt Kratos de vijand met een verpletterende actie.

ZWEMMEN

Kratos wordt niet gehinderd door de beperkingen van 'gewone' stervelingen en kan daardoor onbeperkt onderwater zwemmen. Beweeg de analoge joystick in een willekeurige richting om te zwemmen. Als je bent uitgerust met de lans van Triton, kun je duiken door op de -toets te drukken. Om weer naar boven te zwemmen, druk je op de -toets of de -toets. Hou de -toets ingedrukt voor een zwemspurt.

MAGIE EN PUZZELS

MAGIE GEBRUIKEN

Zodra Kratos de beschikking krijgt over magie, kan hij tijdelijke krachten aanwenden die hem helpen te overleven. Wanneer Kratos een magische kracht ontvangt, verschijnt deze links boven in het scherm. Druk op , ,  of  om een magische kracht te kiezen en voer vervolgens de actie of combo uit om deze te activeren. De magiebalk van Kratos loopt leeg als je magie gebruikt.

PUZZELS OPLOSSEN

Als Kratos pittige puzzels moet oplossen, schuilt het antwoord meestal in het openen van grote deuren of het activeren van machines of hendels. Interactieve voorwerpen gloeien door middel van een fonkelend wit licht. Loop naar het voorwerp toe en druk op de -toets. Volg vervolgens de instructies op het scherm om het voorwerp te gebruiken.

VOORWERPEN

BOLLEN

Je komt bollen tegen in drie verschillende kleuren: rood, groen en blauw, ieder met hun eigen functie. Je verzamelt bollen door vijanden te verslaan, voorwerpen kapot te slaan en kisten te openen.

Rode bollen zijn power-upbollen die je gebruikt om wapens en magische krachten te verbeteren. Groene bollen zijn gezondheidsbollen die de gezondheidsbalk van Kratos aanvullen. Blauwe bollen zijn magische bollen die de magiebalk van Kratos aanvullen.

KISTEN

Tijdens zijn reis van boetedoening komt Kratos regelmatig kisten tegen, die meestal goed zijn verborgen. In deze kisten zitten handige voorwerpen en bollen. Je opent een kist door ervoor te gaan staan en de -toets ingedrukt te houden.

OPSLAGALTAARS

Een lichtstraal, neerdalend uit de hemel, geeft Kratos de gelegenheid om zijn voortgang op te slaan. Als je een opslagaltaar wilt gebruiken, stap je gewoon in het licht en druk je op de **○**-toets.

SPECIALE VOORWERPEN

Kratos kan speciale voorwerpen vinden en gebruiken die zijn kracht aanzienlijk vergroten. Deze bijzondere voorwerpen zijn in de hele Oude Wereld bekend en kunnen niet door gewone stervelingen worden gebruikt! Druk op de **START**-toets en ga naar de Inventaris om de speciale voorwerpen te bekijken die je tot nu toe hebt gevonden.

GORGONEN-OGEN

Verzamel zes Gorgonen-ogen om de gezondheidsbalk van Kratos een stukje langer te maken.

FENIKSVEREN

Verzamel zes feniksveren om de magiebal van Kratos een stukje langer te maken.

DE LANS VAN TRITON

Vind dit legendarische voorwerp en ontdek ongekende krachten.

ZONNESCHILD

Volgens de legenden ligt dit heilige relikwie in de grot van Eos. Niemand weet wat voor krachten er werkelijk in het schild schuilen.

SPELMENU'S

Druk tijdens het spelen op de **START**-toets om te pauzeren en de menu's Verbeteringen, Inventaris en Moves te openen. Druk op de **L**-toets of de **R**-toets om tussen de menu's te schakelen en gebruik **↑** of **↓** om een optie te selecteren. Druk nogmaals op de **START**-toets om terug te gaan naar de actie van **God of War®: Chains of Olympus**.

HET MENU VERBETERINGEN

In de loop van zijn avontuur krijgt Kratos nieuwe wapens en magische krachten die hij kan verbeteren met de rode bollen die hij heeft verzameld. Een uitleg geeft aan wat de verbetering inhoudt en hoeveel rode bollen dit kost. Kies het wapen of de kracht die je wilt verbeteren en druk op de -toets om de verbetering te kopen.

HET MENU MOVES

Bekijk alle combo's en aanvallen die je tot nu toe hebt vrijgespeeld. Kies een wapen of magische kracht en druk op de -toets om een lijst te bekijken van de verschillende acties die je ermee kunt uitvoeren. Deze lijst groeit aanzienlijk naarmate Kratos nieuwe vaardigheden krijgt.

HET MENU INVENTARIS

Bekijk de speciale voorwerpen die Kratos tot nu toe heeft gevonden, of lees aanwijzingen over relikwieën die je nog niet hebt ontdekt.

PAUZEMENU

Druk tijdens het spelen op de SELECT-toets om te pauzeren. Kies Verdergaan om je weer in het geweld te storten of Opties om bepaalde instellingen aan te passen. Kies Opnieuw vanaf het laatste controlepunt om opnieuw te beginnen vanaf het laatst bereikte controlepunt, of Game afsluiten om te stoppen en terug te gaan naar het hoofdmenu. Druk op de -toets of de SELECT-toets om het menu af te sluiten en terug te keren naar het slagveld.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



PORTUGUÊS

A SOMBRA DO PASSADO...

Numa era de conflito e de derramamento de sangue, Kratos, o heróico general de Esparta, prostrou-se de joelhos perante Ares, o poderoso Deus da Guerra. Em troca de uma longa vida de dedicação, recebeu as mortíferas Lâminas do Caos e o triunfo absoluto sobre todos os inimigos.

Em nome de Ares, Kratos liderou os Espartanos, espalhando o medo pela Grécia. A morte foi rápida e a conquista total, mas Ares tinha planos ainda mais tenebrosos. Numa demanda pelo guerreiro perfeito, enlouqueceu Kratos com uma fome de sangue, forçando-o a assassinar a sua amada esposa e filho.

Devastado pelos seus actos, Kratos renunciou servir Ares. Mas ninguém se livra tão facilmente dos deuses. Com as cinzas da sua família a queimarem-lhe a pele, Kratos estava condenado a pagar pelos seus crimes.

AS CORRENTES DO FUTURO...

Durante 10 anos selvagens, Kratos, o Fantasma de Esparta, estava obrigado pelo sentido de dever a chacinar todos os inimigos para apaziguar os deuses do Olimpo. Em troca, esperava livrar-se dos pesadelos que o assombravam a cada passo.

Preso por uma promessa de penitência, os únicos momentos de descanso dos seus pecados do passado são encontrados no calor sangrento da batalha. Agora surgiu um novo desafio: Kratos, acorrentado pelo fardo da subserviência, tem de enfrentar um mal inimaginável que bate às portas de Ática.

Chegou o aço impiedoso e o fogo escaldante do exército Persa...

MEMORY STICK DUO™

Para gravares as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados de **God of War®: Chains of Olympus**.

NOTA: o espaço mínimo livre necessário para gravares os dados de **God of War®: Chains of Olympus** pode variar, dependendo da capacidade do Memory Stick Duo™ inserido.

BOTÕES DE DIRECÇÃO - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para referir apenas a direcção dos botões de direcção.



- 1 Botão **L**
- 2 Botão **R**
- 3 Botões de direcção
- 4 Painel analógico
- 5 Botão **△**

- 6 Botão **□**
- 7 Botão **⊞**
- 8 Botão **×**
- 9 Botão **START**
- 10 Botão **SELECT**

UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcção ↑, ↓, ← ou → para seleccionares uma opção, depois prime o botão X para confirmar. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.

MENU PRINCIPAL

NOVO JOGO

Defende as Margens de Ática e embarca numa nova aventura desde o início. Selecciona um nível de dificuldade entre Fácil, Normal, Difícil e Impossível.

CARREGAR JOGO

Regressa a um jogo **God of War®: Chains of Olympus** anteriormente gravado num Memory Stick Duo™.

OPÇÕES

Activa ou desactiva as funcionalidades de Legendas e Mostrar Dicas ou ajusta o Volume do Som e o Volume da Música. Selecciona Mostrar Comandos para visualizares os comandos predefinidos do **God of War®: Chains of Olympus**.

TESOUROS

Visualiza e acede a quaisquer funcionalidades especiais que tenham sido desbloqueadas.

COMANDOS PREDEFINIDOS

Painel analógico

Botão X

Botão X + Botão X

Botão ○

Botão □

Botão △

Botão L

Botão R

Botão START

Botão SELECT

Botão L + botão R + painel analógico

Mover

Saltar

Salto Duplo

Repelir Ataque

Ataque Ligeiro

Ataque Pesado

Bloquear

Usar Magia

Aceder aos Menus no Jogo

Aceder ao Menu Pausa

Evadir

O ECRÃ DO JOGO



ÍCONE LÂMINA

O Ícone Lâmina contém dois mostradores: o Indicador de Saúde e o Indicador de Magia.

INDICADOR DE SAÚDE

O Indicador de Saúde é restabelecido ao recolheres esferas de saúde verdes deixadas por inimigos derrotados e encontradas dentro de baús verdes luminosos.

INDICADOR DE MAGIA

O Indicador de Magia é restabelecido ao recolheres esferas mágicas azuis deixadas por inimigos derrotados e encontradas dentro de baús azuis luminosos.

INDICADOR DE ENERGIA ADICIONAL

Localizado por baixo do Ícone de Lâmina, o Indicador de Energia Adicional é utilizado para fortalecer as Lâminas do Caos de Kratos e os seus poderes mágicos. O Indicador de Energia Adicional é restabelecido ao recolheres esferas vermelhas.

INDICADOR DE COMBINAÇÕES

Localizado no canto inferior direito do ecrã, o Indicador de Combinações mantém um registo dos golpes e das combinações, assim como das esferas ganhas em ataques particularmente violentos.

JOGAR

ATAQUES E MOVIMENTOS COMBINAÇÕES

Kratos pode combinar ataques de modo a formar uma cadeia de combinações que podem infligir danos brutais. As principais armas de Kratos são as suas Lâminas do Caos, uma presa a cada braço por meio de uma longa corrente que se prende aos seus membros. Ao atacar, balançar ou até mesmo empalar os inimigos, Kratos pode executar golpes de curto e de longo alcance.

ATAQUES SENSÍVEIS AO CONTEXTO



Por vezes, dependendo da situação, deverão ser premidos combinações de botões específicas para derrotar ou emboscar um inimigo. Estas combinações de botões, ou ataques sensíveis ao contexto, acontecem depois de um inimigo ter sofrido um determinado nível de danos.

Quando é possível efectuar um ataque sensível ao contexto, será apresentado o ícone do botão  no ecrã, por cima da cabeça do inimigo. Prime o botão  e, em seguida, continua a executar a série de combinação de botões que são apresentadas no ecrã. Executa o ataque de forma suficientemente rápida e Kratos destruirá o inimigo com um golpe final devastador.

NADAR

Kratos, sem ter as limitações dos meros mortais, consegue nadar debaixo de água durante um tempo ilimitado. Para nadar, move o painel analógico para qualquer direcção. Com a Lança Tritão equipada, prime o botão  para mergulhares. Prime o botão  ou o botão  para emergires. Mantém o botão  premido para acelerares momentaneamente.

MAGIA E QUEBRA-CABEÇAS

UTILIZAR MAGIA

Uma vez concedidos, os poderes mágicos dão poderes temporários a Kratos que aumentam muito as suas hipóteses de sobrevivência. À medida que os poderes mágicos são adquiridos, serão apresentados no canto superior esquerdo do ecrã. Prime , ,  ou  para seleccionares um poder e, em seguida, executa o movimento ou a combinação necessária para o poderes utilizar. A utilização da magia irá diminuir o nível do Indicador de Magia de Kratos.

RESOLVER QUEBRA-CABEÇAS

Quando Kratos tem de decifrar enigmas difíceis, poderá ter de activar enormes portas, máquinas ou alavancas. Os objectos interactivos brilham com um ponto de luz branca. Aproxima-te do objecto e prime o botão  e segue as instruções apresentadas no ecrã para utilizares os objectos correctamente.

ITENS

ESFERAS

Podem ser encontradas esferas de três cores diferentes: vermelho, verde e azul. Cada uma das cores tem um propósito distinto. As esferas são ganhas ao derrotar inimigos, destruindo objectos inanimados e a abrir baús.

As esferas vermelhas são Esferas de Energia que podem ser utilizadas para aumentar a capacidade de armas e de poderes mágicos. As esferas verdes são esferas de Saúde e restabelecem o nível do Indicador de Saúde de Kratos. As esferas azuis são esferas de Magia e restabelecem o nível do Indicador de Magia de Kratos.

BAÚS

Ao longo desta jornada de penitência, Kratos irá encontrar diversos baús, muitos dos quais estão astuciosamente escondidos. Estes baús contêm itens e esferas muito úteis. Para abrires um baú, coloca-te diante dele e mantém o botão  premido.

ALTARES DE GRAVAÇÃO

Um raio de luz celestial irá dar a Kratos uma oportunidade para gravar o seu progresso. Para utilizares um Altar de Gravação, entra na luz e prime o botão .

ITENS ESPECIAIS

Kratos também pode descobrir e utilizar itens especiais de forma a aumentar os seus poderes. Estes itens especiais são conhecidos no mundo antigo e não podem ser utilizados pelos meros mortais! Para visualizares os itens que já adquiriste, prime o botão START para visualizares o menu Inventário.

OLHOS DE GÓRGONA

Recolhe seis Olhos de Górgona para aumentares um nível no Indicador de Saúde de Kratos.

PENAS DE FÉNIX

Recolhe 6 Penas de Fénix para aumentares o nível no Indicador de Magia de Kratos.

LANÇA DE TRITÃO

Descobre este item especial fabuloso para desvendares poderes inimagináveis.

ESCUDO SOLAR

Segundo a lenda, esta reliquia sagrada pode ser encontrada na Caverna de Eos. Ninguém conhece os seus verdadeiros poderes.

MENUS DE JOGO

Prime o botão START durante o jogo para interromperes a acção e acederes aos menus Melhorar, Inventário e Manobras. Prime o botão  ou  para navegares entre cada menu e prime  ou  para seleccionares uma opção. Prime o botão START para regressares ao **God of War®: Chains of Olympus**.

MELHORAR MENU

Com o passar do tempo, Kratos adquire novas armas e poderes mágicos que podem ser melhorados através da utilização das esferas vermelhas que recolheu. O tipo de melhoramento disponível é descrito de forma clara, assim como o número de esferas vermelhas necessárias para efectivar essa melhoria. Selecciona a arma ou poder mágico que pretendes melhorar e prime o botão .

MANOBRAS MENU

Visualiza as combinações que deténs e as manobras que podem ser desbloqueadas. Selecciona a arma ou o poder mágico e prime o botão  para visualizares uma lista das diferentes manobras disponíveis. À medida que Kratos adquire novas capacidades, estas listas crescerão substancialmente.

INVENTÁRIO MENU

Visualiza quaisquer itens especiais que Kratos recolheu até um determinado momento ou lê algumas dicas acerca das relíquias que ainda estão por descobrir.

MENU PAUSA

Prime o botão SELECT durante o jogo para fazeres uma pausa na acção. Selecciona Continuar para voltares ao jogo ou Opções para ajustares diversas definições do jogo. Selecciona Reiniciar a Partir do Último Ponto de Controlo para começares a acção a partir do último ponto de controlo atingido ou selecciona Sair do Jogo para saires do jogo e regressares ao Menu Principal. Prime o botão  ou o botão SELECT para regressares ao campo de batalha.

GOD OF WAR. CHAINS OF OLYMPUS

Developed by Ready at Dawn Studios



РУССКИЙ

ТЬМА В ПРОШЛОМ...

В годы войн и раздора Кратос, великий царь Спарты, преклонил колени перед Аресом, могущественным богом войны. Поклявшись всю жизнь служить Аресу, Кратос получил от бога смертоносные Клинки Хаоса – и победа стала сопутствовать ему в любом сражении.

Во имя Ареса Кратос вел спартанцев в бой, и слава его гремела по всей Греции. Воины Кратоса убивали и побеждали, но Арес лелеял темные замыслы. Бог войны вознамерился сотворить идеального воителя и наслал на Кратоса безумную жажду крови. В приступе ярости Кратос убил тех, кого любил больше всего на свете, – жену и детей.

Опомнившись, Кратос пришел в ужас от содеянного и отказался служить Аресу. Но клятвы богам не так легко преступить. Кровь убитых родичей зовет к отмщению – и Кратос обречен искупить свое несправедное деяние.

ОКОВЫ В БУДУЩЕМ...

Прошло 10 кровавых лет с того дня, когда Кратос, Призрак Спарты, поклялся сражаться во славу богов Олимпа. В награду за верную службу Кратос надеялся получить избавление от мучительных кошмаров, преследовавших его днем и ночью.

Раскаиваясь в содеянном, Кратос находил утешение лишь в кровавом безумии битвы. Теперь же ему, слуге богов, предстоит свершить новый подвиг – победить немыслимое зло, подступившее к стенам городов Аттики.

Войско персов явилось в Грецию с огнем и сталью...

КАРТА

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™ и убедитесь, что на ней достаточно свободного пространства. Загрузить игру и параметры настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные.

ПРИМЕЧАНИЕ: минимальный объем свободного пространства, необходимый для сохранения игры **God of War®: Chains of Olympus**, зависит от емкости карты Memory Stick Duo™.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначаются только кнопки направлений, если не сказано иное.



- 1 L кнопка
- 2 R кнопка
- 3 Кнопки направлений
- 4 Мини-джойстик
- 5 ▲ кнопка

- 6 ○ кнопка
- 7 □ кнопка
- 8 × кнопка
- 9 START кнопка
- 10 SELECT кнопка

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки ↑, ↓, ← или →, для подтверждения выбора нажмите кнопку X. Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку ○.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

НОВАЯ ИГРА

Начните игру в режиме сценария. Выберите уровень сложности низкий, стандартный, высокий или максимальный.

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Продолжение начатой ранее игры **God of War®: Chains of Olympus**, сохраненной на карте Memory Stick Duo™.

НАСТРОЙКА

Включение и отключение субтитров и подсказок, настройка громкости звука и музыки. Выберите пункт, чтобы ознакомиться со стандартной конфигурацией команд управления в игре **God of War®: Chains of Olympus**.

СОКРОВИЩА

Дополнительные возможности, к которым получен доступ в ходе игры.

СТАНДАРТНЫЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Мини-джойстик

Кнопка X

Кнопка X + кнопка X

Кнопка ○

Кнопка □

Кнопка △

Кнопка L

Кнопка R

Кнопка START

Кнопка SELECT

Кнопка L + кнопка R + мини-джойстик

Перемещение

Прыжок

Двойной прыжок

Удар с захватом

Слабый удар

Мощный удар

Блок

Использование магии

Доступ к меню в игре

Меню паузы

Уклонение

ЭКРАН ИГРЫ



ПИКТОГРАММА КЛИНКА

Эта пиктограмма состоит из индикаторов здоровья и магии.

ИНДИКАТОР ЗДОРОВЬЯ

Для пополнения запаса здоровья подбирайте зеленые сферы рядом с убитыми врагами и светящиеся зеленые сундуки.

ИНДИКАТОР МАГИИ

Для пополнения запаса магии собирайте синие сферы рядом с поверженными врагами и светящиеся синие сундуки.

ИНДИКАТОР УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ

Расположен ниже пиктограммы клинка и заполняется, когда вы собираете сферы красного цвета. Усовершенствования повышают характеристики Клинков Хаоса и усиливают магию Кратоса.

ИНДИКАТОР СЕРИЙ

Расположен в правом нижнем углу экрана. На нем отображаются нанесенные удары и серии ударов, а также подобранные сферы – это необходимо, чтобы получить возможность выполнять особо мощные удары.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

УДАРЫ И ПРИЕМЫ СЕРИИ

Ваш герой способен выполнять последовательные серии ударов и наносить врагам необычайно большой урон. Основное оружие Кратоса – Клинок Хаоса. Каждый клинок закреплен к руке воина с помощью длинной цепи, что позволяет наносить удары как на ближнем, так и на дальнем расстоянии.

КОНТЕКСТНО-ЗАВИСИМЫЕ УДАРЫ



В некоторых ситуациях для победы над врагом или прокладывания пути требуется нажать определенную последовательность кнопок. Как правило, такая возможность возникает, когда враг уже получил значительный урон.

Когда возможно выполнение контекстно-зависимого удара, над головой врага появляется пиктограмма кнопки . Нажмите кнопку  и продолжайте нажимать в указанной последовательности кнопки, пиктограммы которых появляются на экране. Если вы все сделаете правильно, Кратос прикончит врага мощным добивающим ударом.

ПЛАВАНИЕ

Кратос — бессмертный герой, и способен плыть под водой сколь угодно долго. Чтобы он плыл, отклоняйте мини-джойстик в нужном направлении. С копьём Тритона в руке он может нырнуть - для этого нажмите кнопку . Для подъема на поверхность воды нажмите кнопку  или . Чтобы ваш герой поплыл очень быстро, нажмите и удерживайте кнопку .

МАГИЯ И ЗАГАДКИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ

Получив магические способности, Кратос станет еще более могущественным. Полученные магические способности обозначены в левом верхнем углу экрана. Нажимайте кнопки , ,  или  для выбора способности, затем выполните прием или удар, необходимые, чтобы задействовать магию. При использовании магических способностей значение индикатора магии уменьшается.

РАЗГАДЫВАНИЕ ЗАГАДОК

Иногда Кратосу приходится разгадывать загадки, чтобы открыть огромные двери, привести в действие механизмы или рычаги. Объекты, с которыми возможно взаимодействие, подсвечены белым светом. Подойдите к такому объекту и нажмите кнопку , затем точно следуйте подсказкам на экране, чтобы использовать его по назначению.

ПРЕДМЕТЫ

СФЕРЫ

Они бывают трех цветов — красные, зеленые и синие. Сферы можно собрать возле убитых врагов или разрушенных объектов, а также в сундуках.

Красные сферы используются для усовершенствования оружия и усиления магических способностей. Зеленые сферы повышают значение индикатора здоровья. Синие сферы пополняют запас магии.

СУНДУКИ

Сундуки нередко спрятаны в укромных местах. В них можно найти полезные предметы и сферы разных цветов. Чтобы открыть сундук, станьте рядом с ним и нажмите и удерживайте кнопку .

АЛТАРИ

Алтари, на которые льется поток света с небес, – это точки, в которых можно сохранить свои достижения. Чтобы использовать точку сохранения (алтарь), герой должен шагнуть в поток света, после чего нажмите кнопку .

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Эти предметы значительно усиливают могущество обладателя. Простой смертный не может владеть таким предметом. Для просмотра особых предметов, уже полученных Кратосом, нажмите кнопку START и перейдите к меню.

ГЛАЗА ГОРГОНЫ

Соберите шесть глаз горгоны – и максимальное значение индикатора здоровья увеличится на одно деление.

ПЕРЬЯ ФЕНИКСА

Соберите 6 перьев феникса, чтобы повысить на одно деление максимальное значение индикатора магии.

КОПЬЕ ТРИТОНА

Отыщите этот легендарный предмет – и вы будете достойно вознаграждены.

СОЛНЕЧНЫЙ ЩИТ

Согласно легенде, эта священная реликвия хранится в пещере Эос. Но каковы свойства Солнечного щита – никто не знает.

МЕНЮ В ИГРЕ

Нажмите кнопку START во время игры, чтобы приостановить игру и перейти к меню усовершенствования, багаж и приемы. Нажимайте кнопки **L** или **R** для выбора меню и кнопки  или  для выбора пунктов в каждом меню. Для возврата к игре нажмите кнопку START.

МЕНЮ

В ходе игры ваш герой получит новое оружие и магические способности, которые можно будет усовершенствовать с помощью собранных вами красных сфер. В этом меню указаны виды усовершенствований и количество необходимых для каждого из них красных сфер. Выберите оружие или магическую способность и нажмите кнопку , чтобы применить усовершенствование.

МЕНЮ

В этом меню можно просмотреть доступные приемы и серии ударов. Выберите оружие или магическую способность и нажмите кнопку  для просмотра применимых приемов. По мере получения Кратосом новых способностей список приемов и серий ударов будет расширяться.

МЕНЮ

Здесь можно просмотреть все особые предметы, собранные вашим героем, а также получить советы по их использованию.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Нажмите кнопку SELECT, чтобы приостановить игру и перейти к меню паузы. Выберите пункт, чтобы продолжить игру, пункт чтобы настроить параметры игры. Выберите пункт, чтобы продолжить игру с точки последнего сохранения, или пункт чтобы завершить игру и вернуться к главному меню. Нажмите кнопку  или кнопку SELECT, чтобы вернуться в игру.